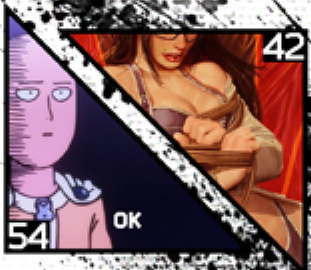
GL!TCHY FRAMES

VIDEOJUEGOS ◂ CINE ◂ SERIES ◂ CÓMICS ◂ ANIMÉ ◂ COSPLAY

#00

ENERO 2016







STAR WARS

NUEVA SANGRE, VIEJAS BATALLAS

Después de 38 años se estrenó la continuación de la saga más taquillera de la ciencia ficción. El pasado se cruzó con el presente en una galaxia muy muy lejana.

26

STAFF

DIRECTOR & DISEÑADOR

Alejandro Anzoleaga @lale11

EDITORA

Natalí Toiw @natali_toiw

TEAM

Jessica Presa.–

Federico Coronel @Fedeguitar

Solowi Fawles @ilaleicSoloist

Federico Lo Giudice @okelfo

Germán Perrotta @GerJP

Matías Puga @ThatPBloke

Eugenio Novas @Uquelele_

Laura Petroff @monkeylibrium

¿Te interesa escribir? Contáctanos vía e-mail a *glitchyframes@gmail.com*

GL!TCHY FRAMES

◥ Año 1 - Nº 0 - Enero 2016

◥ Distribución gratuita

GL!TCHY FRAMES





EDITORIAL

Texto Alejandro Anzoleaga **@lale11**

FALLAR PUEDE

Les damos la bienvenida a la revista **Glitchy Frames**! *caen papelitos* A este primer número lo consideraremos como la prueba piloto que todo nuevo proyecto tuvo alguna vez. Esta versión "beta" tuvo un mes de producción a todo pulmón, completamente desde cero, con la idea de presentarles un adelanto de este nuevo medio editorial en expansión.

"*Puede fallar*", se atajaba el viejo mentalista **Tusam**, y de hecho una vez falló; nada ni nadie queda exento al error. Sin embargo, el error puede ser positivo mientras sirva como aprendizaje.

El arte del error también es entretenimiento. La falla electrónica -o "Glitch" en inglés- no afecta de forma negativa; más bien es una característica no prevista, un hecho singular que puede ser interesante.

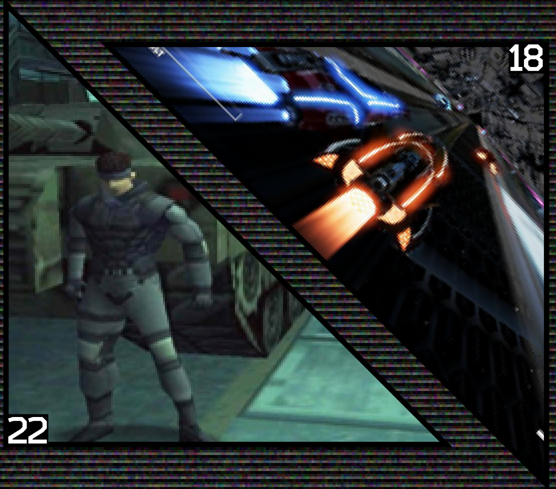
A partir de este marco, **Glitchy Frames** nace del error para producir una secuencia de singularidades sobre el entretenimiento en general a base de nuestra experiencia, reflexión y crítica. ¿Re groso, no?

De mi parte estoy más que orgulloso por estar diseñando estos *errores* tan particulares y esperando, feliz, por verlos acompañar a este proyecto, ya que **John Locke** dijo una vez: "*No hay un solo error que no haya tenido sus seguidores*".



MENÚ

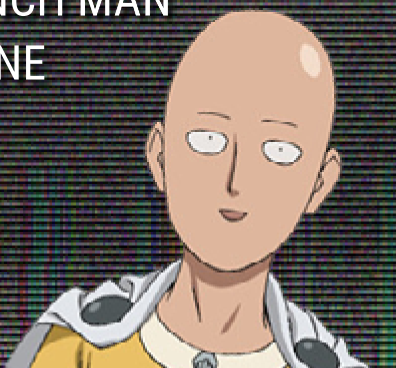
VIDEOJUEGOS



CINE Y SERIES



CÓMICS



ANIMÉ Y COSPLAY


THE
GAME
AWARDS
2015

The Game Awards 2015

Texto Federico Coronel **@fedeguitar**



UNCHARTED 4

El pasado 3 de diciembre se llevó a cabo en el Microsoft Theater de Los Ángeles, California, la nueva edición de **The Game Awards**, nuevamente presentada por el reconocido periodista de videojuegos canadiense, Geoff Keighley.

The Game Awards, el sucesor de los **VGX**, ofrece un evento para reconocer a los mejores juegos, estudios, jugadores y equipos de E-sports del año junto a una serie de anuncios exclusivos.



GEOFF KEIGHLEY

El show de esta edición contó con casi una docena de primicias mundiales, presentaciones en vivo de **Chvrches** y **Deadmau5**, así como los premios. También, por primera vez, se ofreció una experiencia interactiva exclusiva para los usuarios que vieron el show desde **Xbox One** donde podían predecir los resultados de cada nominación y ganar premios especiales.

World Premiere

La serie de anuncios comenzó con la presentación con un nuevo vistazo a **Uncharted 4: A Thief's End**, donde pudimos conocer a una de las nuevas villanas de la saga, Nadine Ross, quién cobrará vida gracias a Laura Bailey (*Infamous Second Son, Tales from the Borderlands, Halo 5: Guardians*).



Luego, el legendario jugador de Basketball Shaquille O'Neal subió al escenario para entregar el premio al mejor equipo de E-sports del año y anunciar **Shaq Fu: Legend Reborn**, la secuela del no tan legendario título **Shaq Fu** lanzado originalmente en 1994 para Sega Genesis y Super Nintendo.

Ubisoft también dijo presente durante el show introduciendo el primer gameplay de uno de sus próximos lanzamientos: **Far Cry Primal**. En este primer vistazo al nuevo juego de mundo abierto ambientado en la Edad de Piedra, se pudo observar que a diferencia de los otros títulos de la saga ahora nuestras principales armas, y enemigos, son los animales.


THE WALKING DEAD: MICHONNE
FAR CRY PRIMAL



Una de las grandes sorpresas de la noche fue el anuncio del acuerdo entre Telltale Games, Warner Bros. Interactive Entertainment y DC Entertainment para hacer una nueva serie episódica, a estrenarse en el 2016, basada en el mítico superhéroe de DC: **Batman**; que de acuerdo a Telltale, ofrecerá un punto de vista completamente distinto de la vida de Bruce Wayne. Telltale también anticipó que el primer episodio de **The Walking Dead: Michonne** llegará en febrero y la encargada de darle la voz a Michonne será Samira Wiley, conocida principalmente por su papel en Orange is the New Black.

Entre otras cosas, Tim Schafer, fundador de Double Fine Productions, anunció el desarrollo de **Psychonauts 2**, la secuela del primer título de su estudio independiente que busca financiación a través de la plataforma de crowdfunding Fig.

Por último, se dieron una serie de anuncios no tan destacados: El nuevo trailer de **Quantum Break**, que **Rocket League** finalmente llegará a Xbox One en febrero de 2016 con dos vehículos exclusivos, el primer vistazo al nuevo contenido descargable de **Rise of the Tomb Raider**, **Shadow Complex Remastered** para Xbox One y PlayStation 4 y el anuncio de **Rock Band VR** para Oculus Rift.



Los premios

Sin lugar a duda, los verdaderos protagonistas del show fueron los premios y sus ganadores. A continuación presentamos la lista de los premios y las categorías en el orden en el que se fueron otorgados:

› MEJOR JUEGO FAMILIAR
Super Mario Maker (Nintendo Entertainment)
› MEJOR JUEGO DE PELEA
Mortal Kombat X (NetherRealm Studios)
› MEJOR MULTIJUGADOR
Splatoon (Nintendo Entertainment)
› MEJOR JUEGO MOBILE
Lara Croft GO (Square Enix Montreal)
› MEJOR EQUIPO E-SPORTS
Optic Gaming
› JUGADOR PROFESIONAL DEL AÑO
KennyS (Counter-Strike: Global Offensive)
› JUEGO MÁS ESPERADO
No Man's Sky (Hello Games)
› MEJOR NARRATIVA
Her Story (Sam Barlow)
› TRENDING GAMER
Greg Miller
› MEJOR VIDEOJUEGO INDIE
Rocket League (Psyonix)
› GAMES FOR IMPACT
Life is Strange (Dontnod Entertainment)
› MEJOR FAN CREATION
Portal Stories: Mel
› DESARROLLADOR DEL AÑO
CD Projekt Red
› MEJOR DIRECCIÓN DE ARTE
Ori and the Blind Forest (Moon Studios)
› MEJOR JUEGO DE ACCIÓN/AVENTURA
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (Kojima Productions)
› MEJOR BANDA SONORA
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (Kojima Productions)
› MEJOR INTERPRETACIÓN
Viva Seifert por Her Story

› JUEGO DEL AÑO
The Witcher 3: Wild Hunt (CD Projekt Red)

AdventureX 2015

UN EVENTO BAJO UN CIELO DE ACERO





La Universidad de Goldsmiths en Londres, Inglaterra, fue la sede de este evento que año tras año permite a los fanáticos del género de aventura estar cara a cara con decenas de desarrolladores, que comparten con ellos sus experiencias y más recientes creaciones.

Texto Solowi **@ilaleicSoloist**

Los días 12 y 13 de diciembre se celebró la 5ª edición de la convención de desarrolladores –**AdventureX 2015**– dedicada al género de aventura u otros géneros narrativos, como las novelas visuales, los RPGs o la ficción interactiva.

Para aquellos que no estén al tanto, el proyecto nació en 2011 de la mano de la gente de **Screen 7,** un grupo de desarrolladores británicos que busca constantemente expandir su amor por el género de las Aventuras Gráficas de cualquier forma posible; ya sea creándolas, desarrollando contenido para otros juegos u organizando eventos que acerquen a generaciones de gráficos aventureros a través de charlas, demostraciones, exposiciones y debates.

Del evento que tuvo lugar el 12 y 13 de diciembre participaron, además de Screen 7, un total de 18 estudios: **Skygoblin, Brainchild, CBE Software, Sanctuary Interactive, Infamous Quests, Yeppoh, Big Cow Studios, Aurora Studio, Cloak and Dagger Games, Killmonday Games, Icebox Studios, Teaplay, INTUITION Nerial, Xoron GmbH, Ali/ASH Games, Harvester Games** y **Wadjet Eye Games.**

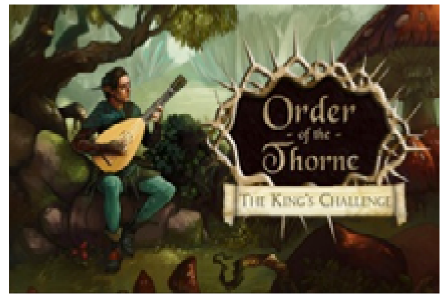














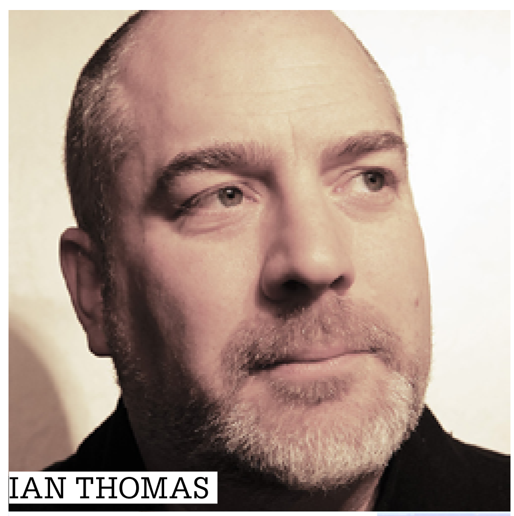




En adición a los stands que brindaron a la concurrencia la posibilidad de interactuar de primera mano con la gente de los estudios, se presentaron varios juegos como **Shardlight**, **Ilios: Betrayal Of Gods** y **Downfall** en conjunto con diversos softwares y apps.

Las charlas fueron el punto fuerte del evento; **Dave Gilbert** tocó el tema del negocio de los juegos de aventuras indies en 2015; **Jan Kavan** y **Francisco González** se explayaron sobre el desarrollo de los juegos **J.U.L.I.A.** y **A Golden Wake** respectivamente; **Stefano Collavini** impartió una clase sobre la animación de sprites con la herramienta de diseño After Effects y **Alex Francois** contó sus experiencias como desarrollador indie en solitario, y lo que fue la creación de **The Slaughter**.

Los debates plantearon interrogantes sumamente interesantes: "Esta historia no



IAN THOMAS
(SOMA, Franquicia LEGO)
















STEVE INCE
(Broken Sword, Beneath a Steel Sky)

es para ti: ¿Pueden las interacciones del jugador limitarse y mantener una experiencia de juego satisfactoria?" y "¿Acaso hay demasiados juegos indies?". Por si no fuera poco, el evento contó, además, con dos invitados especiales: El escritor **Steve Ince**, conocido por su trabajo en **Revolution Software** (*Broken Sword, Beneath a Steel Sky*) y el programador y diseñador **Ian Thomas** (*SOMA*, Franquicia *LEGO*).

AdventureX es una muestra de amor al género que mejora año tras año. Para todos aquellos fanáticos de las aventuras gráficas, que deseen informarse al respecto, estén al tanto de las novedades para este 2016 y sepan que realizar donaciones en el sitio web de **AdventureX 2016** (a lanzarse próximamente); no solo ayuda a financiar el evento, sino que contribuye con una buena causa ya que la mitad de las recaudaciones se destinan a obras de caridad.

It's Free! Games With Gold y PlayStation Plus Enero 2016

Texto Federico Coronel **@fedeguitar**



Microsoft anticipó los títulos para Xbox 360 y Xbox One que todos los usuarios de Xbox Live con suscripción Gold podrán descargar de forma *gratuita* durante el mes de enero. Nuevamente los dos títulos para Xbox 360 también serán compatibles con Xbox One.

Para Xbox One los títulos son: **Killer Instinct: Season One Ultra Edition** (Cross-buy con Windows 10) desde el 1 al 31 de enero, y **Zheros**, título de acción y aventura que debuta en la consola de Microsoft el próximo 16 de enero y estará disponible de forma gratuita hasta el 15 de febrero.

En Xbox 360, desde el 1 al 15 de enero, el primer título será **Dirt Showdown**, seguido por **Deus Ex: Human Revolution**, disponible a partir del 16 hasta el 31.





Por otra parte, **Sony** anunció los títulos que todos los usuarios de **PSN** con suscripción activa de **PlayStation Plus** podrán descargar de forma gratuita durante el mes de enero, estos son:

> PlayStation 3
Dragon Age: Origins
Medal of Honor Warfighter

> PlayStation 4
Hardware: Rivals
Grim Fandango Remastered
(Cross-buy con PS Vita)

> PlayStation Vita
Legends of War Patton
Nihilumbra

FACEBOOK.COM/GLITCHYFRAMES

GL!TCHY FRAMES

TWITTER.COM/GLITCHYFRAMES

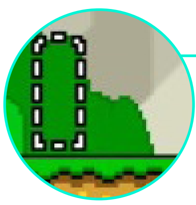
GL!TCHY FRAMES

Actualización Super Mario Maker (Diciembre)

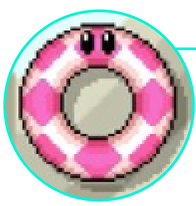
Texto Matías Puga **@ThatPBloke**

El pasado 22 de diciembre llegó al eShop la nueva actualización para el **Super Mario Maker**. Este upgrade agrega funciones dentro del creador de niveles como en la interfaz del juego.

La actualización es mandatoria para utilizar el juego conectado a internet, e incluye lo siguiente:



Puertas Invisibles: Si en el creador de niveles sacudimos las puertas, estas se convierten en puertas invisibles, que solo serán accesibles mientras esté activado un Interruptor P. Ideal para crear mansiones embrujadas.



Bumper: Al sacudir una sierra, esta se convertirá en un Bumper, un nuevo obstáculo con el cual Mario rebotará sin importar donde lo toque. La nueva herramienta permitirá que los niveles de autoplay sean aún más interesantes.





Helikoopa de Fuego: Al sacudir un Helikoopa, se torna en un Helikoopa de fuego. A diferencia del Helikoopa normal podemos disparar fuego en línea recta mientras lo usamos e incluso tiene un ataque cargado que permite destruir bloques. Combinándolo con el autoscroll, se pueden crear niveles muy interesantes.

Aparte de las herramientas mencionadas para el creador de niveles, las cuales se pueden utilizar en las cuatro estéticas disponibles, se agrega la posibilidad de ver desde la interfaz el tiempo récord de cada nivel y quien fue el primero en terminarlo. También podremos marcar niveles desde nuestra computadora o Smartphone para jugarlos más tarde en la consola.

Cabe aclarar que durante la primera quincena de diciembre, previo a la actualización, se agregaron 10 disfraces para desbloquear jugando los niveles de eventos, elevando el total a 120.

OBSERVAMOS
EXAMINAMOS
COMPARAMOS
Y JUZGAMOS

ANALIZAMOS PARA VOS

REVISTA GLITCHY FRAMES

¿Vos también querés escribir?
Contáctanos vía e-mail a glitchyframes@gmail.com

GL!TCHY FRAMES

FAST Racing NEO

La vuelta al futuro

Texto Matías Puga **@ThatPBloke**



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
Wii U
GÉNERO
Carreras
DESARROLLADOR
Shin'en Multimedia
LANZAMIENTO
10 de diciembre de 2015
PRECIO
15 Dólares
OFF-TV PLAY
Sí (Un jugador)

FAST Racing NEO. Vamos a olvidar lo que todos pensamos, porque sí, es uno de los peores nombres de los últimos años, pero cumple con lo que promete: Carreras, velocidad y novedad.

Siempre que se habló de carreras futuristas la pregunta fue la misma: ¿F-Zero o Wipeout? Los juegos más rápidos de hace dos generaciones. Brevemente vamos a diferenciar ambas sagas:

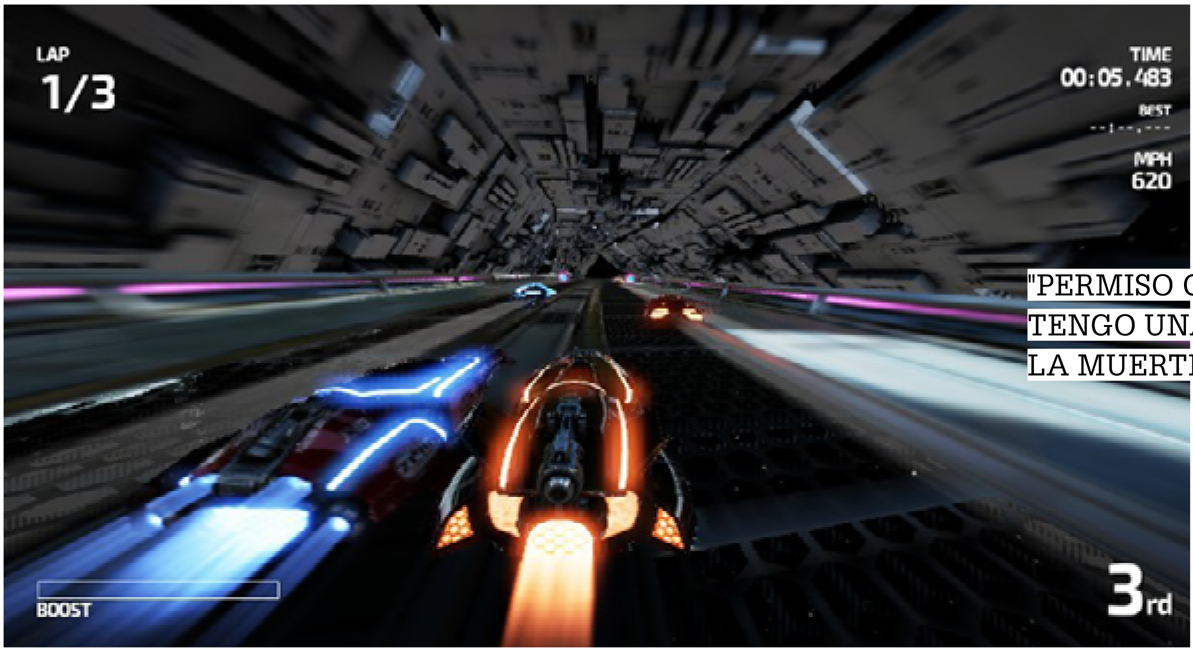
Wipeout: Nos pone con una docena de corredores en un circuito angosto y lleno de curvas, y tenemos que pasar uno por uno utilizando power ups junto a los turbos.

F-Zero: En sus últimos dos juegos nos encontramos con circuitos anchos, en carreras de 30 naves, todas peleando por la punta. No contamos con power ups, a diferencia de Wipeout, y los circuitos son bastante más descabellados, desafiando las leyes de la física y alejándonos aún más de nuestra zona de confort.

Aprovechando que estos juegos no sacaron un título nuevo en las últimas dos generaciones, llegó **FAST Racing NEO**; un juego que toma inspiración de ambos, centrándose en el gameplay de **F-Zero**, con circuitos y naves que tranquilamente podrían ser parte del nuevo **Wipeout** -pero que a la vez no es ninguno de los dos, porque no hay power ups como en **Wipeout**, ni en carreras de 30 competidores como en **F-Zero**. ¿Qué tenemos entonces? Tenemos el futuro de las carreras; y ese futuro es veloz.

FAST Racing NEO es un juego desafiante, nos da una nave que por poco no rompe la velocidad del sonido, apenas muestra los controles mientras carga la carrera, nos pone en circuitos complejos con contrincantes despiadados que no dudarán en sacarnos del camino si los molestamos, y todo esto mientras se nos presenta una mecánica de juego única. Nuestra nave puede cambiar entre dos fases, naranja o azul, ambas son útiles dependiendo en qué parte del circuito estemos, aunque no cambian el manejo o las stats de la nave por si solas.

El juego posee tres ligas que representan diversas dificultades y velocidades: Subsonica, Supersónica e Hipersónica, con



"PERMISO CAPTAIN FALCON, TENGO UNA ESTRELLA DE LA MUERTE QUE DESTRUIR"



cuatro copas cada una. Se empieza con la primera copa de la primera dificultad, y con tan sólo tres de las 10 naves que hay en total. Para desbloquear el resto, se tiene que avanzar en el juego, terminando dentro del podio en cada copa. Aparte del Modo Contrarreloj (luego de ganar todas las dificultades) se desbloquea el Hero Mode, un modo dirigido a quienes busquen una experiencia parecida a la que se puede encontrar en **F-Zero**.

En cuanto a la parte técnica, si bien la resolución es baja (640x720), el juego se mueve muy fluidamente a 60 FPS y es difícil notar la falta de resolución, además, la ambientación es excelente, con circuitos que van desde montañas a desiertos, ciudades, volcanes y hasta estaciones espaciales. En todo momento el apartado visual y sonoro da una sensación futurista (o del pasado, si se miran los menús o se escucha al narrador, quien es el mismo que en **F-Zero GX**).

La dificultad en singleplayer puede parecer un poco elevada la primera vez, pero es porque sigue la fórmula de **F-Zero**: Reflejos y memorizar el circuito. Online, el juego anda muy bien y admite hasta ocho jugadores, pero en local, con tres o cuatro jugadores, los FPS bajan a 30 y si se juega con bots, los FPS descienden con más frecuencia.

También notamos algunas fallas, como la falta de retrovisión, la carencia de un minimapa y de un menú de opciones, junto a algunos bugs de colisión. No es el próximo **F-Zero** o **Wipeout**, pero es una importante adición al catálogo de Wii U, reviviendo un género del que pocos títulos salen. Es un juego muy divertido y difícil, tanto para jugar, como para dejar de hacerlo.

Veredicto

BUENO

Opinión

¿Cómo lidiar con la *retrocompatibilidad*?

Texto Eugenio Novas **@Uquelele_**

¿Te sentís un poco inseguro cuando ves que un juego que te comprás para la PS3 también sale para la PS4? ¿Sentís que seguro al tuyo le va a faltar contenido o que va a tener peores gráficos? Ahora todas esas dudas tienen una referencia científica a la que llaman **Retrocompatibilidad**. Una palabra tan controversial en estos tiempos que ni siquiera el Word la reconoce cuando la escribo, dando a entender que tampoco se quiere hacer cargo de lo que significa.

En Wikipedia la definen como *la capacidad de una aplicación informática para utilizar datos creados con o pensados para versiones anteriores de ella misma, permitiendo abrirlos o incluso guardarlos con compatibilidad.*

Es decir, poder usar los juegos de mi consola actual en mi consola futura. Cada vez que sale una nueva tengo el mismo problema: ¿Me la compro ya?, ¿Qué hago con los juegos que no terminé? ¿Serán compatibles?

Este tema de la *retrocompatibilidad* es de lo que me gustaría hablar.

Como decía antes, adquirir una consola nueva no es una decisión menor, podemos tener fanatismo por alguna empresa pero aún así, muchos buscamos reviews, videos, comparaciones, infografías y todo lo que nos facilite la decisión de compra; es lo que hacemos para reducir la llamada disonancia cognitiva. Saber si los juegos van a ser compatibles con la nueva consola, pesa mucho.

Por más que me consuele pensando que, llegado el caso, puedo enchufar la vieja consola y volver a arrancar el **Dark Souls** por décima vez -y ahora sí terminarlo-, no creo que lo haga nunca. Si cambié por una nueva, no histeriqueo con el pasado.

Entonces, ¿Por qué me pesa saber que esos juegos que no quiero jugar, no van a funcionar en la consola que quiero comprar?, ¿Por qué me preocupo por esos discos que no ven la luz del día hace tiempo?

Creo que en la mayoría de los casos, como en el mío, pasa por el bendito tema de darle un cierre a las cosas, de terminar eso que uno empezó.

> *Comprarme una consola nueva significa afirmar que nunca voy a terminar esos juegos, que me di por vencido y al final, ellos me ganaron a mí.*

No es un tema del chip de la **PS3** y la **PS4**, sino del chip de mi cabeza. Si empiezo algo tengo que seguir todo el proceso de principio a fin. Comprarme una consola nueva significa afirmar que nunca voy a terminar esos juegos, que me di por vencido y al final, ellos me ganaron a mí.

Pero tarde o temprano uno se la juega y toma la decisión de avanzar. Siempre van a quedar cosas atrás -es inevitable- pero con lo nuevo vienen cosas mejores, y la verdad nunca me arrepentí de hacer un upgrade de consola.

Actualmente, tanto **Sony** con su **PlayStation Now** como **Microsoft** con la llamada **New Xbox One Experience**, habilitaron un gran catálogo de juegos compatibles con la nueva generación y seguramente seguirán agregando títulos con el tiempo, aunque no creo que juegue ninguno.

Tengo que admitir que, por supuesto, de vez en cuando me agarra nostalgia por esos juegos que no terminé, pero descubrí que una buena forma de resolverla es entrar a Youtube y ver un speed run de los mismos (en estos momentos, *RoboCop 3* de **Super Nintendo**), y la verdad, siempre funciona.



La retrocompatibilidad en **PlayStation** requiere de una suscripción a su servicio de streaming pago similar a Netflix, **PlayStation Now**, mientras que para jugar los PS2 classics en **PS4** deberemos adquirirlos nuevamente a través del **PS Store**, dejando obsoletas nuestras antiguas copias.



En **Xbox**, tanto las copias físicas como digitales son compatibles con la nueva consola de **Microsoft** sin ningún costo adicional.

METAL GEAR SOLID

La revolución en dos CDs ////

Texto Fede Lo Giudice **@okelfo**

Tras años de colaboración y trabajo conjunto, Hideo Kojima y sus ex patrones de Konami terminaron su relación profesional de la peor forma. A pesar del triste hecho, Kojima tiene un increíble futuro por delante, pero es buena idea mirar una última vez al pasado y recordar su producción más emblemática: El primer *Metal Gear Solid*.

Cuando **Metal Gear Solid** apareció en el mercado en 1998 para la PlayStation original, el mundo era diferente. No existía internet para ver trailers y gameplay, y las revistas demoraban hasta un mes completo para comentarte qué onda un título nuevo. Así llegó una nueva entrada de una serie de la época de los ocho bits que casi nadie recordaba (**Metal Gear** y **Metal Gear 2** eran los juegos anteriores, ambos para la consola MSX) con una portada valiente, completamente en blanco, que sólo leía **"Tactical Espionage Action: Metal Gear Solid"**, y con eso intentaba convencerte de que lo compraras. Si alguno se jugó y compró este game el día de su lanzamiento- sin saber de qué se trataba- cuando llegó a su casa y puso el disco en la consola, literalmente se debe haber comido una bomba nuclear.



Metal Gear Solid arranca con cámaras cinemáticas y una ópera. Quizás esto hoy no sea algo fuera de lo común, pero estamos hablando del año 1998, cuando los únicos juegos con énfasis en narración y

clima podían ser alguno que otro RPG o survival horror, con suerte. De repente, acá estaba un game que tiraba una premisa: "Sos un agente del gobierno, vas a infiltrar una base, rescatar a dos personas y desarmar una bomba atómica", pero que contra todo concepto se cagaba espectacularmente en todas las expectativas que esta trama te pudiera generar. En la primer hora, el jugador lograba infiltrarse en la base de Shadow Moses y encontrar a Donald Anderson (uno de los dos prisioneros) sólo para verlo morir inmediatamente y sin razón aparente de un ataque cardíaco. Eso no suele pasar en un videojuego.

Este título de Konami era rebelde, subversivo y fundamentalmente diferente a cualquier otro juego del mercado. "A quién le importa la historia, dame buen gameplay", podía clamar con derecho algún gamer, pero el creador de la saga, **Hideo Kojima**, y su equipo no lo veían así. La historia es un aspecto fundamental de este título, y jugar salteando las cinemáticas como se puede hacer con tantos otros títulos no es sólo un despropósito, sino pasar por alto lo que hace que este game sea legendario. Metal Gear Solid tiene una premisa simple (de nuevo, llegar al final del juego y evitar que tiren la bomba nuclear), bien de jueguito, pero la diferencia es que **Metal Gear Solid** lo sabe, sabe que el jugador lo sabe, y a partir de esto genera escenarios y secuencias que son, por un lado, totalmente impredecibles, y por el otro tienen un increíble impacto emocional que deja al jugador pensando en lo que acaba de vivir con cada secuencia.

Metal Gear Solid arranca como un juego relativamente realista -hay chabones raros y excéntricos, que hablan con acentos graciosos, y acrónimos militares, pero las armas son realistas, la tecnología ligeramente futurista pero creíble, y los bosses no son del todo raros: un viejo de acento ruso con una revolver, o un chabón en un tanque (que por cierto, habla con los cuervos). Y sin embargo, de la nada se pone tétrico y esquizoide. En un momento Solid Snake -el protagonista de la saga- llega a un pasillo largo, lleno de cadáveres, donde no hay música, y con todo el suspenso y la tensión del mundo, avanza lentamente. Aparecen tipos flotando en el aire, y Snake dice estar teniendo alucinaciones. Tanto el jugador como Snake empiezan a cuestionar todo.

SPOILER ALERT

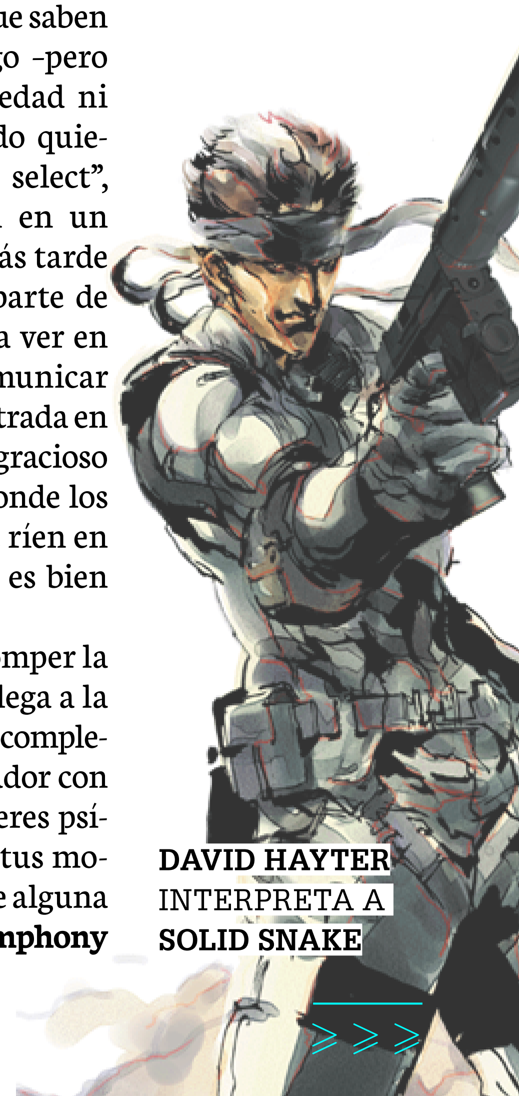
El juego se pierde en su propia mitología, y tira ideas que harían a cualquier persona coherente decir "cualquiera", como mínimo, pero a los personajes de este universo no les parece fuera del rango de la posibilidad. Esto es aún peor cuando los personajes rompen la cuarta pared como si fuera lo más normal del mundo, demostrando que saben que están en un videojuego -pero siempre sin perder la seriedad ni tomárselo en joda. "Cuando quieras hablar conmigo, tocá select", dice el Coronel Campbell en un momento, mientras que más tarde te recomiendan mirar la parte de atrás de la caja del CD para ver en qué frecuencia te podés comunicar con Meryl, otra agente infiltrada en el complejo. Esto no es algo gracioso como Deadpool o Paper Mario, donde los personajes miran a la cámara y se ríen en complicidad con el jugador: Esto es bien en serio.

Sin embargo, si hablamos de romper la cuarta pared, es cuando el juego llega a la mitad que los creadores se vuelven completamente locos, y presentan al jugador con **Psycho Mantis,** un boss con poderes psíquicos que puede anticipar todos tus movimientos. Si tu memory card tiene alguna partida guardada del clásico **Symphony**









DAVID HAYTER INTERPRETA A **SOLID SNAKE**



PSYCHO MANTIS,
UN BOSS PSÍQUICO



of the Night cuando la pelea empieza, el hardware de la consola lee los comandos que ponés en tu joystick y se anticipa para que no puedas tocar al enemigo: Literalmente está leyendo la mente y costará muchísimo ganarle. Sin embargo, si comentas la situación con el equipo de soporte vía códec, eventualmente te terminan diciendo que te levantes y pongas tu DualShock en el puerto 2 de tu PlayStation- y ahí **Psycho Mantis** deja de anticiparse a cada movimiento y se convierte en un boss (un toque) más tradicional. El jugador tiene que pararse del sillón y cambiar el control; no Snake, el jugador.

Llegando al final del juego, Snake se sorprende al descubrir que todo este tiempo fue manipulado por fuerzas desconocidas e invisibles (¿como el jugador?) mientras que el antagonista, Liquid Snake, dice estar luchando para romper ese control y vivir su vida como él elija. Todo esto 14 años antes de que **Spec-Ops: The Line** se convirtiera en juego de culto gracias a que sus personajes te recriminan que estabas matando por placer (tal como lo hace Liquid es este título) y cuando escuchar la voz de un actor era una novedad.

Metal Gear Solid destaca por sus cutscenes, y toda la historia se nos cuenta a través de estas secuencias o charlas de códec. En oposición a entradas posteriores de la saga, estas siempre están hechas para contextualizar lo que va a pasar a continuación y por eso es más fácil digerirlas -todo es inmediato. Al igual que el RPG tradicional japonés noventoso, no es un método elegante de contar historias, pero es sorprendentemente efectivo y te deja bien en claro cómo son las personalidades de estos personajes, qué hacen y por qué lo hacen. Todos estos elementos conforman un relato esquizofrénico, bien pos-moderno, que está tan consciente de su rol como



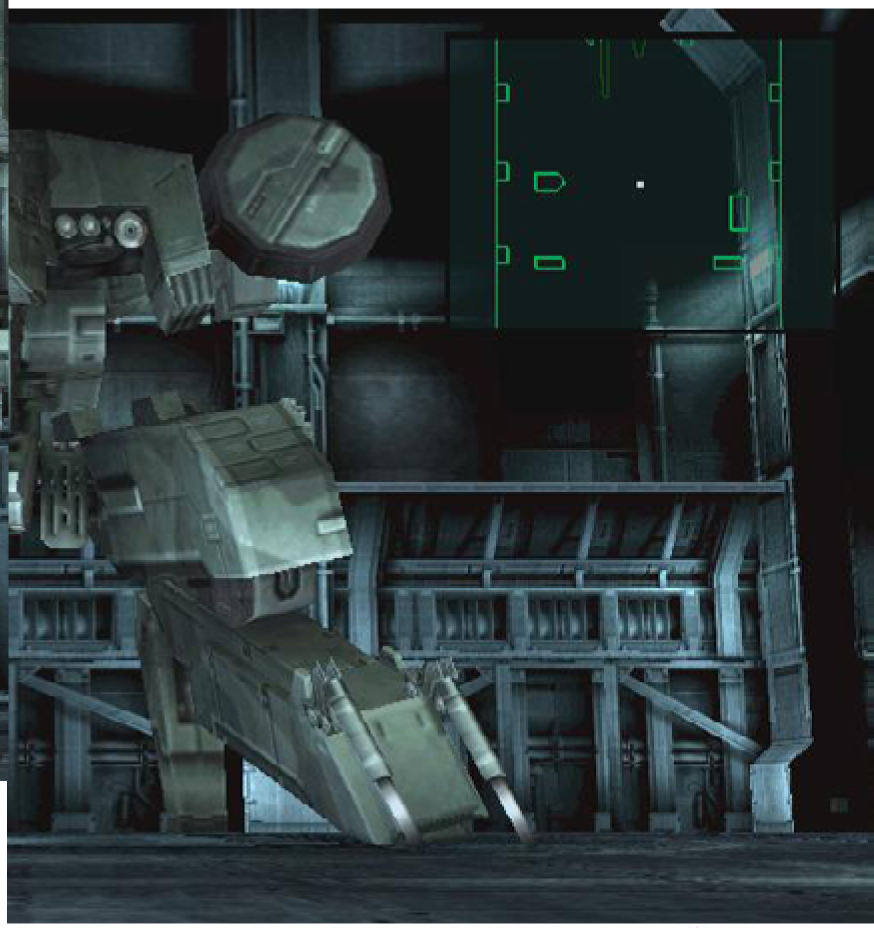
MERYL,
OTRA AGENTE
INFILTRADA



REVOLVER OCELOT,
CLAVE EN LA SAGA



METAL GEAR REX,
TANQUE BÍPEDO NUCLEAR



videojuego que hace que lo puedas jugar incluso hoy y disfrutarlo.

Para bien o para mal, **Metal Gear Solid** es uno de esos títulos que cambió para siempre la industria, siendo la punta de lanza del juego moderno más cinemático, con énfasis en la historia y uno de los primeros en hacerlo bien. El gameplay no envejeció del todo bien (Como la escena de la sección de la escalera, donde los enemigos persiguen a Snake y este no puede disparar ni hacía arriba o abajo) pero la forma de pensar el juego era tan revolucionaria que aún hoy en día no existe nada que se le parezca ni genere las emociones que este título supiera generar. La energía creativa que pusieron sus desarrolladores y el modo que rompe las expectativas a la hora de pensar cada parte de un todo complejo único es lo que terminó configurando a **Metal Gear Solid** como una auténtica obra maestra. Ahora que ya conocés de qué va este clásico, es tu oportunidad para revivirlo o jugarlo por primera vez.



CYBORG NINJA
GRAY FOX,





HACE MUCHO TIEMPO... EN UNA GALAXIA MUY, MUY, PERO DEMASIADO LEJANA

El jueves 17 de diciembre se estrenó el **Episodio VII** de **Star Wars: El Despertar de la Fuerza**, una nueva entrega de la saga dirigida por el maestro J.J abrams. La continuación del fenómeno que hizo conocido mundialmente el nombre de George Lucas, que lanzó a tantos actores a la pantalla grande y que ahora le da de comer al ratoncito Mickey y su corporación del mal, para traer un recuerdo de tiempos lejanos ante un público que ni lo habia sentido nombrar.

Texto Natalí Toiw



Pasaron 38 años de aquella revelación que marcó a toda una generación de geeks y fans de la ciencia ficción, para quienes saber que **Darth Vader** era el padre de **Luke Skywalker** importaba más que cualquier otra cosa, después de eso...no existía nada más.

Sentarse en el cine para ver, después de casi cuatro décadas, un nuevo episodio de **Star Wars** (bueno, en realidad solo pasaron 10 años desde la última película), que continuase con la línea temporal de la Batalla de Endor, la destrucción de la Estrella de la Muerte y el triunfo de la Rebelión fue una sensación pocas veces vivida.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO
Star Wars: Episodio VII
El Despertar de la Fuerza
AÑO
2015
DIRECCIÓN
J. J. Abrams
ESTRENO
17 de diciembre de 2015
GÉNERO
Ciencia ficción, Aventura
DURACIÓN
136 min

LA NUEVA PROTAGONISTA DE LA SAGA, **REY** (DAISY RIDLEY).

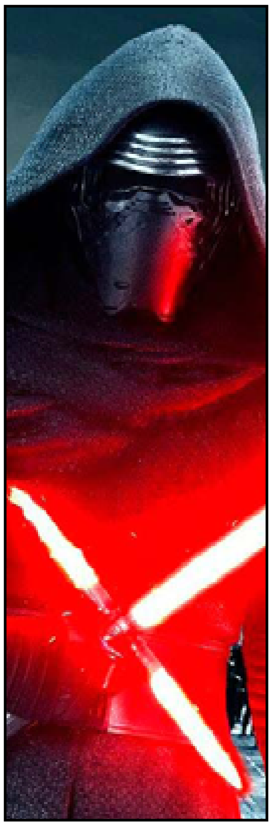
Esos 38 años de **Star Wars** marcaron a más de una generación: Jóvenes y adultos se sentaron en la misma sala de cine para ver una película que prometía demasiado: El inicio de una nueva era de la Guerra de las Galaxias. La movida de Disney para sacar un **Episodio VII** después de tantos años no fue solo una promesa marketinera, sino la oportunidad perfecta para cerrar el paquete de "precuela" - con los **Episodios I, II y III**, que cuentan la vida de Darth Vader en su momento Jedi; la "cuela" con los **Episodios IV, V y VI**, que cuentan la historia de la descendencia de Darth Vader, es decir, Luke y Leia; y la "poscuela", con los Episodios VII, VIII y IX, que se ubican 30 años después del **Episodio VI: El retorno del Jedi.**

Elenco

Daisy Ridley como Rey
John Boyega como Finn
Adam Driver como Kylo Ren
Harrison Ford como Han Solo
Peter Mayhew como Chewbacca
Oscar Isaac como Poe Dameron
Carrie Fisher como Leia Organa Skywalker
Mark Hamill como Luke Skywalker
Andy Serkis como el Líder Supremo Snoke
Anthony Daniels como C3PO
Kenny Baker como R2D2



KYLO REN ES EL VILLANO MÁS DESQUICIADO DE TODOS.



Motivada por los trailers, los meses de anticipos y el anhelado regreso de una de las mejores sagas de la historia del cine contemporáneo, me senté de nuevo -después de casi una década- en una sala de cine para ver un estreno de **Star Wars**. No sé si se trataba de la ansiedad o el simple hecho de estar 10 años más vieja que la última vez, pero todo me molestaba: La pareja que se estaba poniendo mimosa en la fila de atrás y me pateaba la cabeza cada tanto; los nenes del asiento F-4 y F-5 que no paraban de romper las bolas; o los boludos que se sacaban selfies con flash en medio de la sala, pero cuando se apagaron las luces, y en la pantalla apareció el mensaje cuasi religioso que nos sitúa **Hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana**; las trompetas de la banda sonora de **John Williams** y las letras amarillas sobre ese infinito negro de la galaxia, ya nada importaba. El momento había llegado.



REY (DAISY RIDLEY) RESCATANDO A "BEBOCHO".





NUEVO MEME: STORMTROOPER TR-8R VS. FINN

ARTE POR **PLUMPORANGE**. >>CLICK<<



EL HALCÓN MILENARIO STRIKES AGAIN

La historia se ubica 30 años después de la Batalla de Endor y la destrucción de la Estrella de la Muerte, **Darth Vader** y sus secuaces marcaron a una nueva generación de villanos y el último gran Jedi –**Luke Skywalker**– había desaparecido sin motivo aparente. Un nuevo ejército de imitadores de papito Vader, liderados por el siniestro **Kylo Ren**, se encargan de pelear contra la Resistencia, antiguamente conocida como Alianza Rebelde (liderada por la siempre enérgica Princesa Leia Organa) y encontrar a Skywalker a como dé lugar. El nuevo droide –que parece más bien una pelota Brazuca– conocido como **BB-8** cumple un rol fundamental en este Episodio, ya que es quien porta las coordenadas de la ubicación secreta de Skywalker, ansiada por ambos bandos. La nueva generación está representada por la joven **Rey**, una chica que fue abandonada por sus padres en el desierto de Jakku y por **Finn**, un stormtrooper con sentimientos y pensamiento propio que se reveló contra el sistema.

Más allá de que la película generó emociones contradictorias –como toda primera película que inicia una nueva saga, el punto fuerte del film es, sin duda, el guiño constante a la historia del pasado y a sus

NUEVA TECNOLOGÍA, VIEJOS AMIGOS

Como anticipamos, el **Despertar de la Fuerza** trajo consigo nuevos personajes, viejos rostros conocidos y un nuevo integrante de la familia Droide. Se trata del hermoso, esférico y sentimental **BB-8**. Ya desde la forma y los colores, "BEBOCHO" abre la puerta a una nueva serie de droids actuales, dejando de lado al "obsoleto" R2-D2 que tanto amamos. BB-8 tiene mucho más movimiento que R2, al ser esférica puede ir a mayor velocidad, es más pequeña en tamaño y tiene un vínculo mucho más sentimental con su dueño, el piloto de la Rebelión Poe Dameron. Si bien es cierto que R2-D2 es más "valiente" u "osado". Tanto R2 como BB-8 acompañan a sus pilotos en sus misiones, convirtiéndose en un elemento fundamental del cuerpo de la Rebelión.

A pesar de las diferencias físicas, los droides de este hermoso universo se caracterizan por ser leales, extremadamente útiles y muy ruidosos.





legendarios **Leia, Han Solo, Luke, Chewbacca, C-3PO y R2-D2** (Arturito para los amigos). Esos 38 años que pesaron fuerte en las personas que siguieron la historia desde jóvenes y que amaron todos los elementos de **Star Wars**: Desde la chatarra voladora (El Halcón Milenario), la vibración de las espadas láser, la relación de amistad entre un droide y un ser humano y el control mental de los Sith que nos provocaba convulsiones hasta el trabajo de edición tan peculiar, la música tan estruendosa, las criaturas tan bizarras y llamativas y las escenas de combate de los Cazadores contra la legión de la Rebelión. Todo remontaba a la historia del pasado.


FINN (JOHN BOYEGA) Y POE DAMERON (OSCAR ISAAC)

Sin embargo, lejos de ser una remasterización o un reestreno de las películas pasadas, el **Episodio VII** nos introdujo de vuelta al camino de la **Fuerza**, con el posible renacimiento de los caballeros Jedi y un nuevo villano que no le llega ni a los talones a Darth Vader, pero que por el momento, va bien encaminado. Una película que no se concentró demasiado en los efectos especiales, sino más bien en la trama, y que supo dejar un final ganchero para el próximo Episodio.

El film tiene algunos giros inesperados, otros súper obvios y un final realmente abrumador.

Muchas personas salieron del cine apelando a la nostalgia, algunos fascinados y otros algo decepcionados, pero más allá de cuál haya sido el impacto, no se debe olvidar que el **Episodio VII** es solo el **Despertar de la Fuerza**, el comienzo de una serie de películas, que ojalá, tengan mucho más para agregar al universo Star Wars en los próximos años.

Si será así no lo sabemos, solo esperamos que la Fuerza acompañe a sus realizadores en esta aventura...


GWENDOLINE CHRISTIE, LA CAPITANA PHASMA


INSTANTÁNEAS



Texto Laura Petroff **@monkeylibrium**

CUATRO VAQUEROS DE TERROR: EL LEJANO OESTE Y SUS CUCOS

Una **tomahawk** es un tipo de hacha arrojadiza pequeña, muy utilizada por los nativos norteamericanos. Ahora imagínense una hecha enteramente de hueso… súper badass.

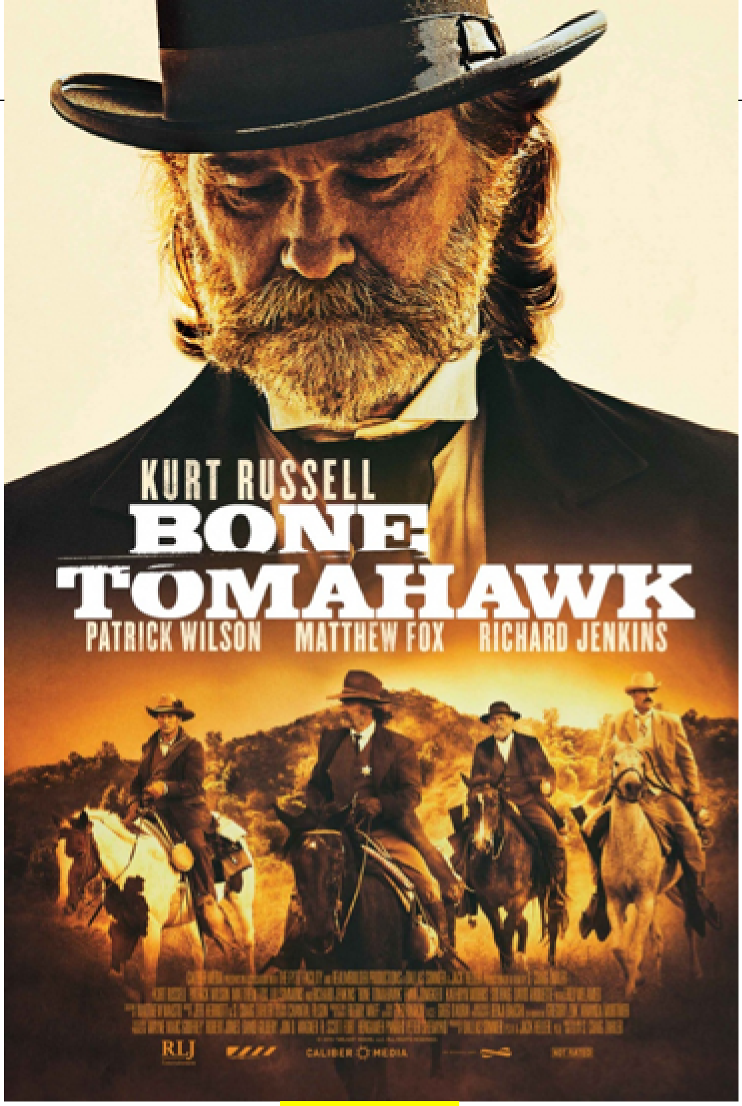
El título genial y el poster de esta película me convencieron con facilidad: Un Kurt Russell con bigotes de otro mundo y, debajo del título, cuatro señores a caballo. Sin embargo, caí torpemente en la trampa de diseño y marketing, porque como dijo nuestro querido J.R.R: "*No todo lo que brilla es oro*", y **Bone Tomahawk** estuvo bastante lejos de brillar en primera instancia.

Es el fin del siglo XIX y en el pueblo de Bright Hope están pasando cosas raras. Viajeros sospechosos visitan el bar local, se llevan a cabo asesinatos sangrientos durante la noche y tres personas desaparecen del despacho del sheriff dejando como única pista una flecha con punta muy llamativa. El Profesor del pueblo explica que ese diseño de flecha es usado sólo por una tribu, rechazada incluso por el resto de las comunidades nativas de la zona gracias a su desagradable hábito caníbal. Con esta información el Sheriff; su ayudante; un tipo muy banana; y otro con una pierna



Ficha técnica

Título: Bone Tomahawk
Año: 2015
Género: horror western
Guión y dirección: S. Craig Zahler
Elenco: Kurt Russell, Richard Jenkins, Patrick Wilson, Lili Simmons, Matthew Fox
Duración: 132 minutos
Idioma: Inglés



rota, se preparan para ir al rescate. El resto de la aventura la van a conocer solamente si deciden darle play.

Bone Tomahawk entra dentro del género 'horror western', parte del llamado '**Weird West**' (western más ciencia ficción/terror/fantasía), algo de lo que me enteré después de verla y hacer toda mi investigación obligatoria al terminar cualquier película. En este género hay mucha tela para cortar, pero las tres o cuatro películas que se hicieron más famosas en el mercado convencional, como **Jonah Hex**, **John Carter** o **Wild Wild West** presentaron el mismo error: Nadie supo dirigirlas bien.

Hablando de un tema tan raro como '**Horror Western**' uno se inclina a pensar que es la propia historia y su ambientación la que representa el problema, pero no. Cámara temblorosa donde no debería haberla, ángulos poco inspirados, escenografías terroríficas de las que sólo se nos muestra un lado y otros detalles son, en mi opinión, lo que no permite al horror western crecer a pesar de su gran potencial narrativo.

Una obra debería poder presentarse a sí misma sin necesidad de textos acompañantes y es aquí donde **Bone Tomahawk** falla. Fue necesario leer sobre el género de la película después de verla para poder entender mejor lo que quisieron hacer. Comienza como una especie de comedia, nos lleva a lo clásico del western y luego intenta aterrorizarnos cuando todas las instancias anteriores ya nos quitaron esa capacidad. Hay muchas películas que lograron la mezcla de géneros con creatividad y sin pretensiones aunque, en defensa del escritor S. Craig Zahler, es difícil hacerlo funcionar.

Una vez hecha la lectura correspondiente entendí que la desesperación que sentí en algunos momentos de la película no había sido casualidad sino algo planeado y, básicamente, lo que sus creadores esperaban causar en nosotros. Pero la sensación de muchos géneros en comunión forzosa superan esos buenos minutos de nervios que Bone Tomahawk produce cerca del final.

El equipo de actores elegido es impecable: Kurt Russell, Richard Jenkins, Patrick Wilson, Lili Simmons y Matthew Fox son nuestros personajes principales y trabajan con gran habilidad. Tanto el vestuario como las escenografías son muy buenos y dejan a la musicalización, aburrida y perezosa, atrás. Hay mucha inspiración a lo largo de la historia para realizar la música en películas de western, pero aparentemente este equipo decidió no tomarla en cuenta. Sin embargo, es un muy buen comienzo para un director y guionista novato como S. Craig Zahler. Espero que siga experimentando con géneros interesantes y haga al horror western triunfar como se merece.

Veredicto
REGULAR

Ver también:
Trigun; Doctor Who S07E03 - A Town Called Mercy



DEADPOOL

¿EL AMANECER DE LOS **SUPERHÉROES** O EL PRINCIPIO DEL FINAL?

Cuando mucho es demasiado

Texto Germán Perrotta **@GerJP**

El fenómeno de los superhéroes en el cine y la televisión es más grande que nunca. Este año tuvimos la segunda entrega de **Avengers**, un reboot de los **Fantastic Four** y una película con Paul Rudd como **Ant-Man**. Sí, leyeron bien, Ant-Man. Y si en 2015 se quedaron con ganas de más, para 2016 tendremos una nueva película de **Capitán América**, el regreso de los **X-Men**, la esperadísima **Gambit** -todavía no sabemos por quién- con Channing Tatum como protagonista; y los debuts de **Deadpool** con Ryan Reynolds y **Doctor Strange** con Benedict Cumberbatch en la pantalla grande. Cinco films con personajes de Marvel.

Pero como la Warner Bros. no quiso ser menos que Marvel, Sony y Fox; Ben Affleck y Henry Cavill compartirán pantalla en **Batman V Superman: Dawn of Justice** a estrenarse en marzo de 2016.



BENEDICT CUMBERBATCH COMO DOCTOR STRANGE

BATMAN V SUPERMAN: DAWN OF JUSTICE



Y están tan desesperados por llenar sus bolsillos (perdón, por alegrar a los fanáticos) que podremos ver a otros personajes conocidos de DC haciendo cameos, como es el caso de Wonder Woman, quien hará su estreno cinematográfico en la piel de Gal Gadot. Sin embargo, la aparición de la "Trinidad" no es la única apuesta fuerte por parte de Warner. También contaremos con una película del **Suicide Squad**; un grupo de villanos a cargo de la agente gubernamental, Amanda Waller, interpretada por Viola Davis. Y para la alegría de los fans y de los cosplayers, también veremos al nuevo Joker de Jared Leto junto a Harley Quinn, encarnada por Margot Robbie.

Pero a pesar de la alegría que a muchos le provoca semejantes estrenos, no nos equivocaríamos si hablásemos de una evidente sobreexplotación del género superheroico. El año que viene tendremos **siete** películas con personajes de DC y Marvel como protagonistas y aún no hablamos de las series de televisión que se están emi-



Las primeras imágenes aparecieron en Entertainment Weekly.

tiendo y se estrenarán próximamente. Es posible que muchos de los fans vean este fenómeno como algo positivo que es lo suficientemente abarcativo como para satisfacer las necesidades y los gustos de distintos grupos de personas. Otros (como es el caso de quien les escribe) creemos que este ritmo de producción y consumo se tornarán insostenibles y resultarán en una saturación que llevará a una implosión muy parecida a la que sucedió con el género Western. Si todos los proyectos se llevan a cabo y ninguno se queda en el camino, desde el 2016 hasta el 2020 tendremos **21 películas** con superhéroes como protagonistas, sin mencionar los proyectos de Warner con sus propiedades de Vértigo ni los posibles films con personajes de otras editoriales. La preocupación es válida ante semejante cantidad de películas.

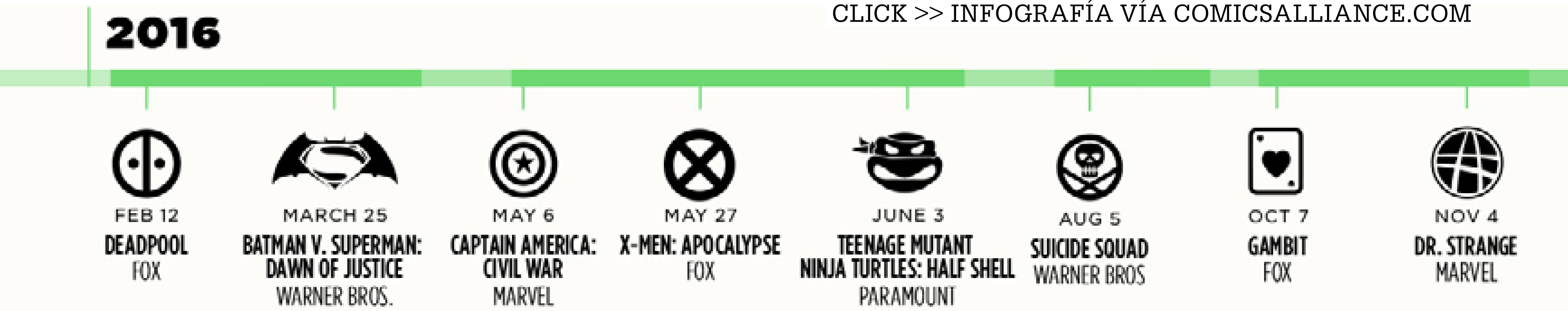


Jared Leto como Joker en Suicide Squad.



Y como dijimos anteriormente, esta saturación no es exclusiva del cine. Si nos concentramos en las series de televisión, en 2015 hubo **nueve** en el aire. En una vereda tuvimos a Marvel con **Agents of S.H.I.E.L.D.**, **Agent Carter**, **Daredevil** y **Jessica Jones**, las dos últimas en Netflix. Mientras que en la vereda de enfrente se encuentra DC que no se quedó atrás con **The Flash**, **Arrow**, **Gotham**, **Supergirl**, y la cancelada **Constantine**. Y como si no fuera suficiente estrenará la mini serie **Legends of Tomorrow**, un spin-off de Arrow y Flash en 2016. También es sabido que Marvel tiene más proyectos de Netflix en sus planes con **Luke Cage**, **Iron Fist** y **The Defenders** como protagonistas.

CLICK >> INFOGRAFÍA VÍA COMICSALLIANCE.COM



Quizás piensen que el objetivo primordial de Hollywood y los estudios es hacer buenas películas, pero no es el caso. Su preocupación principal es llegar a la mayor cantidad de gente posible para maximizar las ganancias. Para lograrlo utilizan al viejo y querido marketing, también conocido como “máquina de vender humo”. Entrevistas a los actores, posters, teasers, los tres o cuatro trailers que muestran casi toda la película, spots exclusivos de televisión, etc. De esta forma, los films son tratados como un evento súper especial del que las personas no pueden escapar. Como resultado de este proceso, es difícil que los estrenos cumplan con las expectativas, debido a que las mismas nunca tuvieron una justificación concreta y sólo se tratan de una construcción ficticia. A Hollywood le encantaría que los espectadores estén atados en una silla como Alex DeLarge en **La Naranja Mecánica** mientras son bombardeados con imágenes, sólo para obtener un dólar más.



Jason Momoa es Aquaman en Batman v Superman.

Y cuando hablamos de implosión, no sólo lo hacemos por el hastío que las películas puedan generar en la audiencia, sino también desde un punto de vista económico. ¿Hasta qué punto es sustentable que cada película tenga un costo promedio de 150 millones de dólares? ¿Llegará el punto en que los espectadores se agoten de los festivales de CGI vistos en la batalla final de **Man of Steel** o en la pelea de **Iron Man** contra **Hulk** en la última entrega de los **Avengers**? Sólo el tiempo nos dará las respuestas ante estas incógnitas.

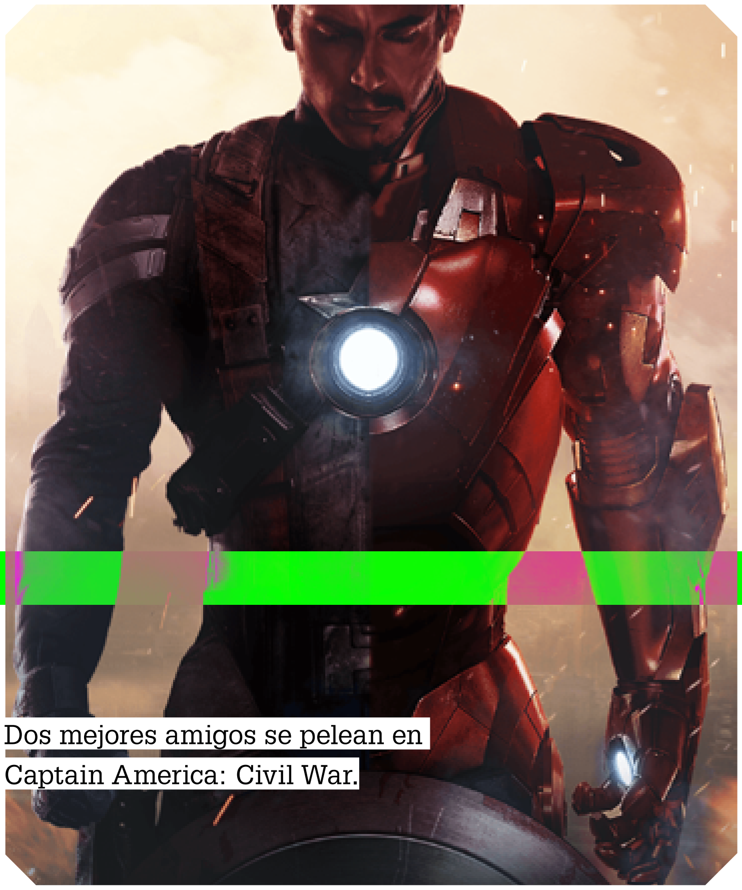
Pero no todo es una ola de negatividad, no se preocupen. Sería necio sostener que los superhéroes dejarán de tener un lugar en el cine. Es como si dijéramos que la ciencia ficción se agotó con Star Wars o con Alien. Pero para no perder relevancia, el género superheroico se verá obligado a renovarse y apelar a otras sensibilidades fuera del ya ultra conocido y utilizado “camino del héroe” planteado por Joseph Campbell hace más de 60 años, así como también a contar historias con un presu-



James McAvoy regresa como Xavier, esta vez dolape.



Harley Quinn, encarnada por Margot Robbie en Suicide Squad.



Dos mejores amigos se pelean en Captain America: Civil War.

puesto menor al que están utilizando en la actualidad y dejar de depender del CGI.

Es resumen, ¿Por qué atar a los superhéroes exclusivamente con el género de acción? ¿Cuántas veces más vamos a ver a los **Avengers** o la **Justice League** salvar al mundo antes de que nos cansemos? Los personajes más conocidos tienen casi 80 años de historia en sus espaldas y pueden bancarse infinidad de géneros.



Besis.

¿Quién podría negarse a ver una película de **terror** con **Batman**, una **comedia romántica** con **Superman**, un film al estilo **Breakfast Club** con los **X-Men** o un **musical** con **Wonder Woman** como protagonista? Seguramente todos los que esten leyendo esta nota estarán insultando, pero los superhéroes tienen a favor cierta flexibilidad para contar distintos tipos de historias.

Quizás ese sea el recurso y la salvación para evitar caer en la intrascendencia que sufrió el Western después de la década del '70.



TE ACOMPAÑAMOS
A DONDE QUIERAS

ISSUU APP

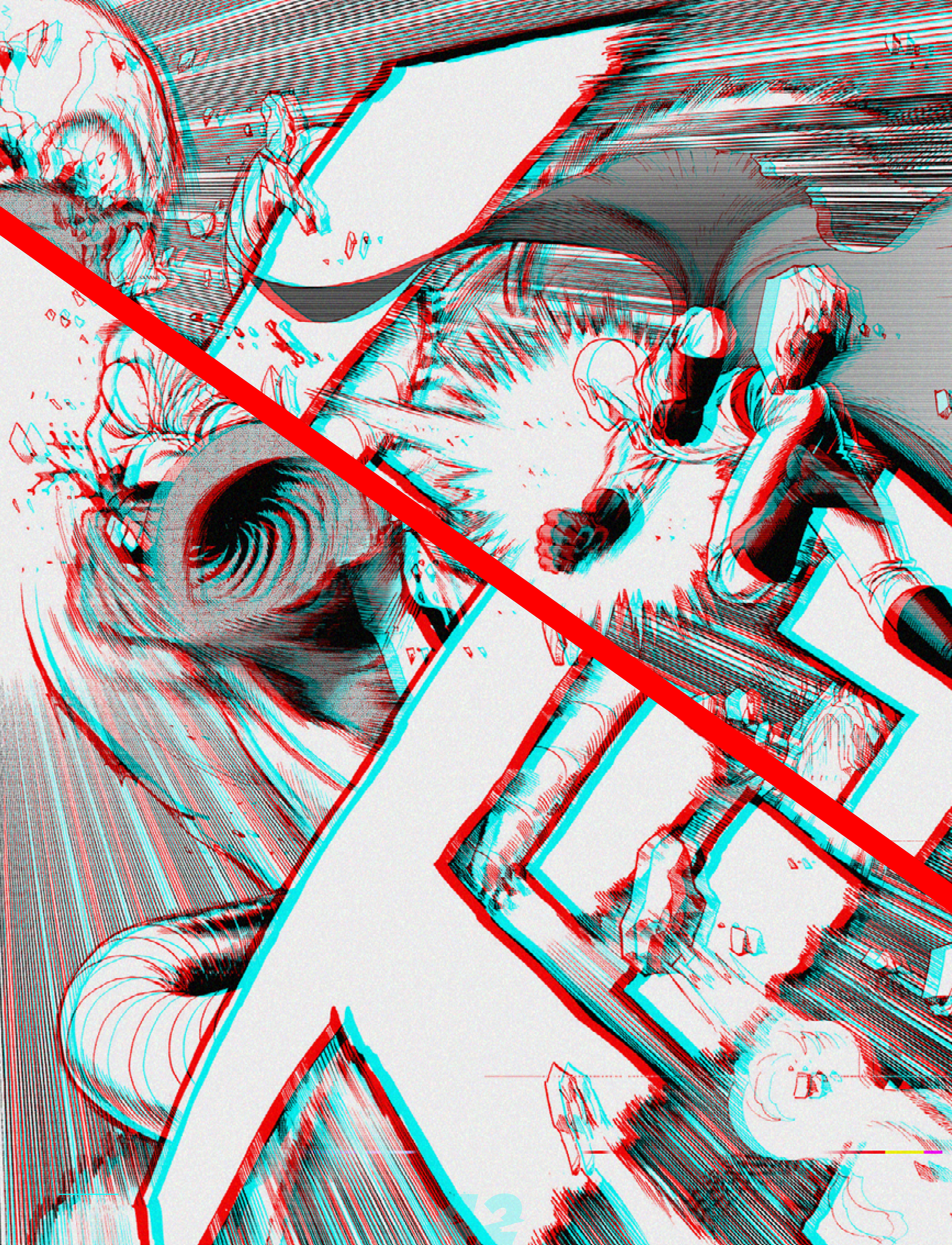
ANDROID

WINDOWS PHONE

ITUNES

ISSUU.COM/GLITCHYFRAMES

GL!TCHY FRAMES





RENOVARSE O MORIR

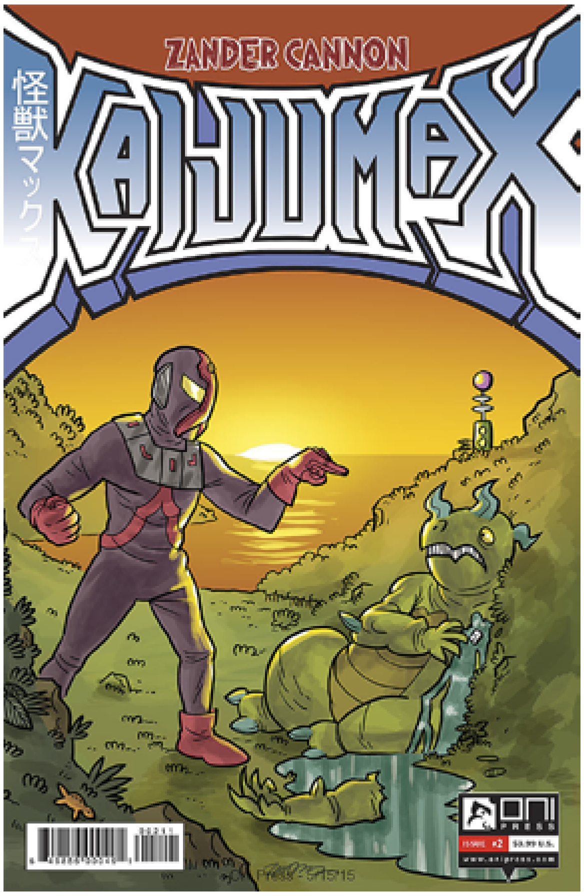
A mediados del 2015, *DC* y *Marvel* decidieron apretar el botón de reinicio nuevamente. Esta decisión jugó a favor, en varios aspectos, para distintas editoriales como Image, entre otras, que apuestan a una diversidad de géneros y personajes que el mainstream dejó de lado, y de esa forma están liderando un recambio generacional y demográfico que le hace mucha falta a la industria comiquera como al fandom en igual medida. Desde *Glitchy Frames* creemos que en la variedad está el gusto, y es por eso que elegimos comics con agentes secretos, mujeres con inclinaciones por el sadomasoquismo, superhéroes poco agraciados y monstruos gigantes con sentimientos humanos, para que nadie se quede afuera.

Texto Germán Perrotta **@GerJP**

“Hay mucho lugar para el humor, pero al mismo tiempo no esquiva las tragedias y los actos de violencia.



5. KAIJUMAX



¿Qué es lo que pasa cuando los kaijus destruyen una ciudad? En el mundo de **Kaijumax**, los monstruos terminan presos en una isla, al estilo de la película **Destroy All Monsters**.

En el cómic escrito y dibujado por **Zander Cannon**, el lector se introduce a este mundo mediante **Electrogor**, un kaiju que no conoce lo que es el mundo de la prisión y que está preocupado por regresar al mundo exterior para poder cuidar y alimentar a sus hijos. A partir de esta premisa, el lector se conecta con el personaje de una manera profunda, ya que no es el típico monstruo que sólo tiene como objetivo la destrucción, sino que encuentra sentimientos y motivaciones detrás de sus acciones.

La historia tiene los conceptos clásicos de las películas del género: Bandas criminales, guardias corruptos, personajes con personalidades distintas entre sí y diálogos ricos a través de un lenguaje pandillero. Hay mucho lugar para el humor, pero al mismo tiempo no esquiva las tragedias y los actos de violencia que se desarrollan en una prisión. Todo esto hace que **Kaijumax** sea un comic con corazón que valga la pena leer.

Creador
Zander Cannon
Editorial
Oni Press

4. ONE MAN PUNCH

> “One Punch Man es la mejor historieta de superhéroes de la actualidad.



4. ONE PUNCH MAN

El escritor **ONE** y el mangaka **Yusuke Murata** se juntan en esta obra para darle vida a **Saitama**, un superhéroe que derrota a cualquier villano que se le oponga. Ustedes se preguntarán ¿Qué tiene de especial esta idea?

Creadores
ONE
Yusuke Murata
Editorial
Young Jump
Viz Media

Para empezar, cuando el lector ve a **Saitama** por primera vez nota que lo único que tiene de superhéroe es la capa. Es pelado, su expresión facial es apática y su físico es el de un hombre promedio, es decir, no se destaca en ningún aspecto. Pero como diría Descartes: "*Apariencia no es lo mismo que esencia*", nos enteramos que detrás de su look, **Saitama** tiene la habilidad de deshacerse de cualquier oponente mediante un sólo golpe, y como consecuencia de este poder, encuentra su vida extremadamente aburrida y sin sentido.

Los autores toman las convenciones típicas del género superheróico y Shonen, para llevar a cabo una especie de deconstrucción y parodia que al mismo tiempo nunca deja de mostrar el amor que le tienen a las obras clásicas del género.

Y como las peleas no pueden faltar en un buen cómic de superhéroes, **Murata** deja la vida cuando llega el momento de la acción. Logra que el peso y el poder de los golpes de los personajes, en especial los de **Saitama**, se sientan a través de la página.

Por todo lo anteriormente mencionado y fundamentalmente por el hecho de que sea realizado desde un punto de vista para nada cínico, algo muy presente en los cómics publicados por Marvel y DC hoy en día, **One Punch Man** es la mejor historieta de superhéroes de la actualidad.



Ver también: Animé destacado

3. SUNSTONE



"2015 fue el año en el que el BDSM adquirió un nivel de difusión masiva gracias al estreno de la película 50 Shades of Grey, y honestamente, Sunstone es una obra que cumple ese deseo.

3. SUNSTONE

2015 fue el año en el que el **BDSM** adquirió un nivel de difusión masiva gracias al estreno de la película 50 Shades of Grey, y honestamente, Sunstone es una obra que cumple ese deseo.

Bondage y Disciplina; Dominación y Sumisión; Sadismo y Masoquismo.

Creadores
Stjepan Šejic
Linda Lukšić Šejic
Editorial
Top Cow

El matrimonio croata, **Stjepan Šejic** y **Linda Lukšić Šejic**, cuenta la historia de amistad y romance entre **Lisa** (una escritora principiante pero prometedora) y **Ally** (una programadora de software, gamer y fan de los MMO) quienes se conocen en una sala de chat donde comparten sus fetiches y deseos íntimos para, luego de varias conversaciones, encontrarse en persona. Como es de esperar, ese encuentro cuenta con todos los elementos incómodos de una típica primera cita, y más cuando ninguna de las dos estuvo con otra chica antes.



Lisa y **Ally** son personajes tridimensionales, no son un medio para que veamos escenas calientes de sexo al servicio del fan como hacen muchos animes y mangas actuales. Sin embargo, está claro que el cómic no le escapa al erotismo y a las escenas sexuales. Al fin y al cabo se trata de una historia que gira alrededor del BDSM, a sus prácticas y a los elementos que lo rodean.

El cómic maneja un gran sentido del humor acompañado con un arte hermoso de **Stjepan Šejic**, que no escatima en las expresiones faciales y las distintas emociones de las protagonistas ante las distintas situaciones de su vida diaria. Y cuando es el momento de la "acción", **Šejic** hace que los personajes sean verdaderamente sexys y extremadamente naturales.

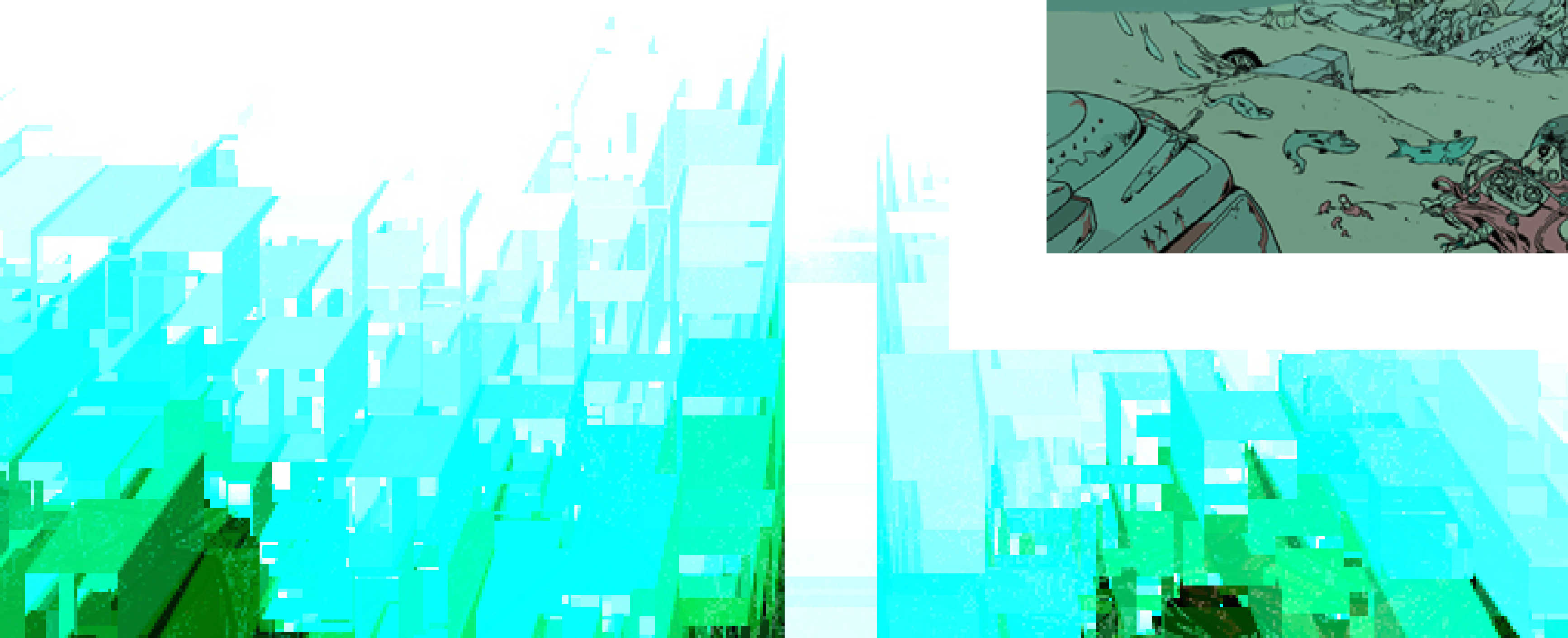
Si les gusta las historias con grandes personajes que exploran la amistad, el romance y la sexualidad sin dejar de lado el humor, **Sunstone** es el cómic para ustedes.

2. ISLAND



> “*Island* es una elección súper recomendable para aquellos que buscan alejarse del mainstream comiquero estadounidense.





2. ISLAND

La revista que crearon el canadiense, **Brandon Graham**, y la española, **Emma Ríos**, es quizás uno de los proyectos más ambiciosos y fuera del molde de los últimos años. Con gustos que son complementarios así como contradictorios en igual medida, **Island** -un nombre nunca mejor puesto para este experimento- le permite a distintos autores, que no tienen visibilidad en el medio, jugar con ideas y conceptos que no tienen lugar en el mainstream de la industria.

Creador
Brandon Graham
Emma Ríos
Artistas y guionistas
Varios
Editorial
Image Comics



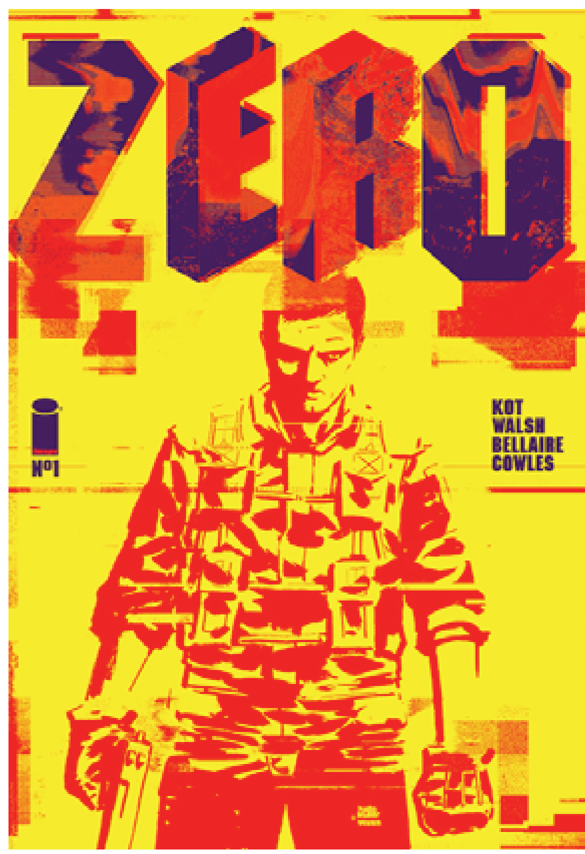
Cada número tiene distintas historias y a pesar de que algunas estén divididas en capítulos, no quiere decir que el lector vaya a encontrar la continuación de esos relatos en el número siguiente. Así es como **Graham** y **Ríos** pueden armarla según su conveniencia y la de los artistas. No encontrarán otro proyecto que tenga esta variedad de creadores, una cantidad de páginas muy por encima de la media y que, al mismo tiempo, la calidad artística sea altísima en la mayoría de los casos.

Island es una elección súper recomendable para aquellos que disfrutan las revistas nacionales como **Fierro** o internacionales como **Heavy Metal** y buscan alejarse un poco del mainstream comiquero estadounidense.

1. ZERO



> El cómic cuenta con escenas bastante brutales y explícitas (...) La intención es que el lector se sienta asqueado e incómodo.



1. ZERO



Edward Zero es un agente secreto que se revela contra la agencia que lo convirtió en un asesino. Este es el argumento principal de los primeros 14 números del cómic, nada que no se haya visto, leído o jugado infinidad de veces anteriores. Sin embargo, a partir del 15, todo cobra un nuevo sentido.

Guionista
Ales Kot
Colorista
Jordie Bellaire
Letrista
Clayton Cowles
Diseñador
Tom Muller
Editorial
Image Comics

Kot convoca a diferentes artistas en cada número para mostrar la evolución física y mental del personaje. Además busca explicar los efectos de la guerra y su relación con la naturaleza violenta inherente del ser humano desde distintos puntos de vista.

El cómic cuenta con escenas bastante brutales y explícitas, pero que no son glorificadas por **Kot** ni por los dibujantes que elige. La intención es que el lector se sienta asqueado e incómodo con las cosas que está viendo y es por eso que las escenas cuentan con un detallismo que es propio de un cómic que tiene la libertad absoluta para hacerlo sin ningún tipo de interferencia editorial.

Sin embargo, la obra tiene muchas capas para analizar, y esto comienza a quedar claro cuando todo el argumento lineal, que busca llegar al clímax clásico de una historia de acción, empieza a cobrar tintes de un surrealismo al estilo de David Lynch, que termina por explotar en el número 15 y es a partir de este momento que todo cambia. La metaficción, el autor como personaje, influencias de Lynch y Cronenberg, y varias ideas más que el lector podrá identificar si se sumerge en la historia, comienzan a converger para llegar a los puntos principales que **Kot** trata en esta obra: el autodescubrimiento, la evolución y el cambio personal.

Zero no es fácil de procesar, es altamente revisable y por tal razón se pueden encontrar cosas nuevas con cada relectura al mejor estilo Alan Moore o Grant Morrison, dos guionistas que evidentemente han influido en los cómics de **Ales Kot**.

FIN

NIHONGO DE AKI

LO QUE EL VIENTO SE LLEVÓ



ONE-PUNCH MAN, EL DESTACADO

Texto Jessica Presa

La temporada de otoño de animé 2015 trajo muchos proyectos prometedores para llenar el espacio dejado por los éxitos de la temporada pasada entre los que se encontraban **Death Parade**, **Gangsta** o **Parasyte**.

Las continuaciones de aquellas animaciones ya establecidas llegaron para calmar a los fandoms ansiosos y llamar la atención de algún desprevenido.



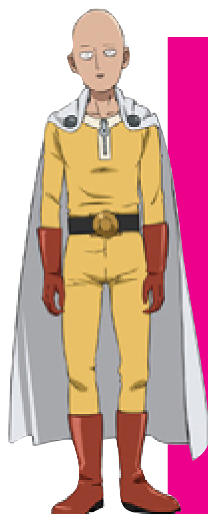
NORAGAMI: ARAGOTO



El shounen de Jump! continuó arrasando de la mano de **Haikyuu!!**. También fueron éxito las segundas temporadas de **Noragami: Aragoto** y **Owari no Seraph**, como otras continuaciones que destacan generalmente por sus amplios grupos de seguidores; **Diabolik Lovers More** y la temporada final de **Monogatari**.



OWARI NO SERAPH



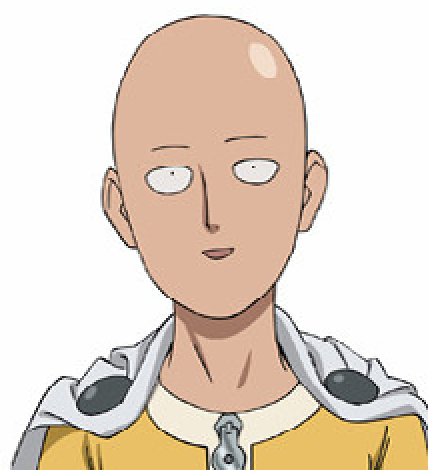
Sin embargo, el indiscutido éxito de esta temporada fue **One-Punch Man**.

Nuestro protagonista, **Saitama**, un héroe por hobby lo suficientemente fuerte para derribar cualquier rival de un sólo golpe no es, sin embargo, reconocido por su estatus de héroe. Lo acompañaremos en sus aventuras junto al **androide Genos**, a quien se ve obligado a tomar como aprendiz. Dirigido a un público adolescente y más maduro también, al instante, **One-Punch Man** nos hace querer a su personaje principal; despreocupado, pero a la vez inocentemente perspicaz. La serie crea arcos increíbles que combinan lo mejor de la lucha héroe-oponente de turno, poniendo en evidencia los clichés del género al mejor estilo de un gag manga. Vale la pena.



ANDROIDE GENOS DE ONE-PUNCH MAN

Ver también: Cómic destacado





Te dejamos un tutorial en imágenes para que aproveches la temporada navideña y decores el arbolito o lo que quieras con el ícono de One-Punch Man, Saitama.

Fotos Jessica Presa



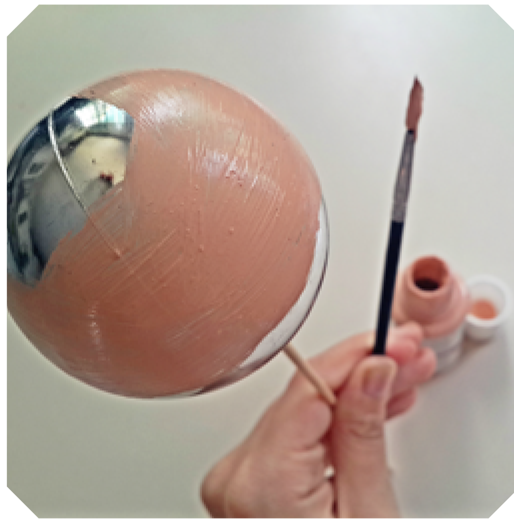


TUTORIAL

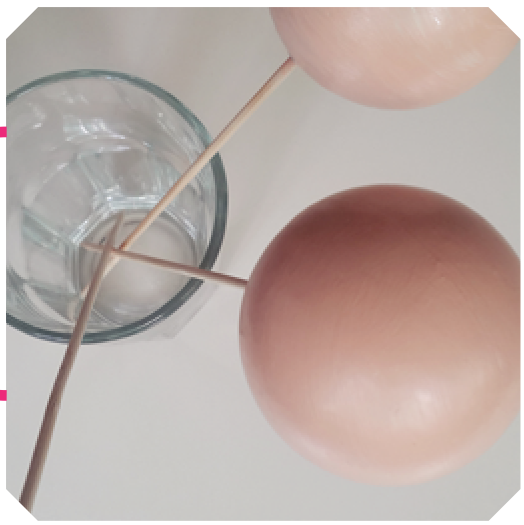
1



2



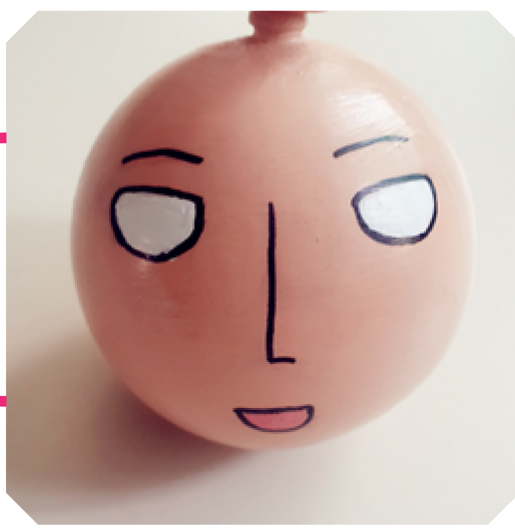
3



4



5



6



OK

FIEBRE LOVE LIVE!

Texto Jessica Presa

Las idols siguen haciendo furor. Luego de que el animé terminara su segunda temporada en 2014, el lanzamiento de la película en 2015 volvió a atraer a los fanáticos de las nueve estudiantes de instituto secundario con deseo de convertirse en estrellas para promocionar su escuela.

Love Live! School Idol Festival, admitido en las plataformas Android y iOS, consiste en un juego de ritmos al tono de las canciones de las chicas con el objetivo es coleccionar los integrantes en forma de cartas. El juego ya superó los cinco millones de usuarios mundiales. Si te dejás atrapar por este arrasador movimiento, tendrás una **waifu** y estarás bailando al ritmo de las miembros de U's antes de que te des cuenta.

Una adaptación del término inglés Wife, que significa: Esposa. En estos casos las Waifu son personajes femeninos de ficción con los que un chico o chica mantienen una relación de "matrimonio".



GAMEPLAY EN ACCIÓN DE
LOVE LIVE! SCHOOL IDOL FESTIVAL

COSPLAY. Derivado de Costume Play, consiste en interpretar un personaje, ya sea de juegos, anime, manga, serie, película, caracterizándolo en todos sus aspectos: En apariencia, actitudes y comportamiento. Para esto, los cosplayers recurren a trajes, pelucas, lentes de contacto de colores, maquillaje, y props (accesorios de todo tipo). El hobby tiene cada vez mayor alcance y varios han logrado profesionalizarlo. Cuando se habla de tendencias en estos ámbitos, el cosplay no puede dejarse afuera.



Maki Nishikino por Anika Lee.
Foto por Dr Dani Photography

En materia cosplay, el boom no se quedó atrás: No hay convención de anime en la que falten cosplayers de las chicas. Variedad de colores, trajes, pelucas, las encontramos viéndose perfectas, en presentaciones individuales o teams. Lo que quieras. La fiebre **Love Live!** llegó para quedarse un tiempo más.



U's por el grupo Kyu's.
Foto por Dr Dani Photography



Rin Hoshitora por Polly Pyun.
Foto por Marcos Damián - One shooter



U's por el grupo A-live



REPORTAJE A

EZEQUIEL BLANCO: LLEVANDO COSPLAY DE ARGENTINA A BRASIL

Texto Jessica Presa

Este increíble cosplayer y cosmaker habló con *Glitchy Frames* sobre su 2015. Ezequiel Blanco fue el ganador de la **Yamato Cosplay Cup Argentina**, lo que le permitió clasificar a la final internacional (YCCI) en Brasil, donde obtuvo el tercer puesto con su cosplay de **Ronan El Acusador de Los Guardianes de la Galaxia**, mostrando como todavía puede autosuperarse.

Se refiere a su participación en Brasil como *"un sueño hecho realidad"*, ya que el poder representar al cosplay de Argentina en una final internacional es un logro que quedará siempre grabado en su memoria.

Todos los trajes los realiza con mucha garra y esfuerzo, incluso aquellos más simples, muchos de los que recuerda con más cariño. Eze prefiere los cosplays divertidos y cómicos, que le permitan interpretarlos con mucha soltura. *"Hacer reír al público es un sentimiento muy lindo que llena muchísimo"*, nos contó. Entre sus preferidos mencionó a **Buggy** (**One Piece**), con el que ganó la final de la YCC Argentina.



BUGGY (ONE PIECE) POR EZEQUIEL BLANCO.
FOTO CORTESÍA DE JPA FOTOGRAFÍAS

Arduo fan de **Jojo's Bizarre Adventure**, confesó que cuando lo descubrió se leyó el manga completo en pocos días sin respirar ni soplar, y lo recomienda especialmente por *"la esencia de animé de los '90"* de las primeras sagas, con la cual muchos de nosotros crecimos. ¡Y prometió muchos más cosplays de la serie!

Dijo que le encantaría volver a concursar nuevamente por el título internacional, pero que debido a la carga de un concurso tan importante, este año prefiere centrarse en proyectos de cosplay y participar en teams que dejó pendientes. Su idea es volver con más energías y luego de haber crecido como cosplayer.

Por último, Eze nos dejó unas palabras de aliento a todos los que hacemos o nos gustaría hacer cosplay: *"A todos aquellos que alguna vez quisieron hacer cosplay y no se animaron, que lo hagan porque es una experiencia única, y a los que no se animan a subir al escenario, que intenten hacerlo. Tener la oportunidad de representar a tu personaje es una de las cosas más lindas que un cosplayer puede experienciar. Y por sobre todo que nunca se rindan o dejen de intentar aquello por lo que sueñan. ¡Con dedicación, tiempo y esfuerzo todo es posible! ¡Muchos ánimos y mucha suerte a todos!".*

¡Gracias Eze, te bancamos!

